DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

БОНУС МАСТЕРСТВА

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ	ДИСТАНЦИЯ
БОНУС АТАКИ	УРОН / ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ — **УРОВЕНЬ**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	1
ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЧАРОДЕЯ	1
ИСТОЧНИК МАГИИ	2
МЕТАМАГИЯ	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
МЕТАМАГИЯ +	10
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
МЕТАМАГИЯ ++	17
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	20

НАСЛЕДИЕ ДРАКОНЬЕЙ КРОВИ

ДРАКОНИЙ ПРЕДОК	1
ДРАКОНЬЯ УСТОЙЧИВОСТЬ	1
РОДСТВО СО СТИХИЕЙ	6
КРЫЛЬЯ ДРАКОНА	14
ОБРАЗ ДРАКОНА	18

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	1
ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЧАРОДЕЯ	1
ИСТОЧНИК МАГИИ	2
МЕТАМАГИЯ	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
МЕТАМАГИЯ +	10
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
МЕТАМАГИЯ ++	17
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	20

ДИКАЯ МАГИЯ

ВОЛНА ДИКОЙ МАГИИ	1
ПОТОК ХАОСА	1
ПОДЧИНЕНИЕ УДАЧИ	6
КОНТРОЛИРУЕМЫЙ ХАОС	14
РАЗРУШИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ	18

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ЧАРОДЕЯ

ДИКАЯ МАГИЯ
И НАСЛЕДИЕ ДРАКОНЬЕЙ КРОВИ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ЧАРОДЕЙСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

На **20 уровне** вы восстанавливаете 4 единицы чародейства по окончании короткого отдыха.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Определённое событие в вашем прошлом или в жизни ваших родителей или предков оставило на вас неизгладимый отпечаток, связав вас с магией.
Ваши заклинания питает некий источник магии, какого бы происхождения он не был. Смотрите общие правила о заклинаниях в главе 10 и список заклинаний чародея в главе 11.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вам известны четыре заговора, которые вы выбираете из списка заклинаний чародея.
Вы обучаетесь дополнительным заговорам чародея на свой выбор по мере роста в уровнях, как это показано в колонке «известные заговоры».

ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Чародей» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний 1 и других уровней. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки по окончании продолжительного отдыха.
Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *огненные ладони*, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать его с помощью любой из этих ячеек.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Вы знаете два заклинания 1 уровня на свой выбор из списка заклинаний чародея.
Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 3 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.
Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний чародея заменить на другое из списка чародея, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

Вы используете Харизму для сотворения заклинаний чародея. Мощь заклинаний зависит от вашей способности проецировать свою волю в реальность. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику.
Кроме того, вы используете Харизму при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы
Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве фокусировки для заклинаний чародея.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЧАРОДЕЯ

Выберите источник, из которого ваш персонаж черпает свою силу. Это может быть Наследие драконьей крови или Дикая магия. Оба источника раскрыты в конце описания класса.
Ваш выбор предоставляет вам умения на 1, 6, 14 и 18 уровнях.

ИСТОЧНИК МАГИИ

На **2 уровне** вы получаете доступ к внутреннему источнику магии. Этот источник выражен в единицах чародейства, позволяющих вам создавать разнообразные магические эффекты.

ЕДИНИЦЫ ЧАРОДЕЙСТВА

Вы получаете 2 единицы чародейства, и их станвится больше на более высоких уровнях. У вас не может быть этих единиц больше, чем указанно в таблице для вашего уровня. Вы восстанавливаете все использованные единицы чародейства по окончании продолжительного отдыха.

СВОБОДНОЕ ЗАКЛИНАТЕЛЬСТВО

Вы можете использовать единицы чародейства, чтобы получить дополнительные ячейки заклинаний, и наоборот, пожертвовать ячейками, чтоб получить единицы. Другие способы использования единиц чародейства вы освоите на более высоких уровнях.
Создание ячеек заклинаний. В свой ход вы можете бонусным действием превратить оставшиеся единицы чародейства в дополнительные ячейки заклинаний. Приведённая таблица отображает стоимость создания ячеек разных уровней. Вы не можете создавать ячейки с уровнем выше 5. Созданные ячейки заклинаний исчезают в конце длительного отдыха.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

СОЗДАНИЕ ЯЧЕЕК ЗАКЛИНАНИЙ

Ур. ячейки заклинаний	Единицы чародейства
1-ый	2
2-ой	3
3-ий	5
4-ый	6
5-ый	7

Преобразование ячейки заклинания в единицы чародейства. Вы можете в свой ход бонусным действием преобразовать одну ячейку заклинаний в единицы чародейства, количество которых равно уровню ячейки.

МЕТАМАГИЯ

На **3 уровне** вы получаете способность подстраивать заклинания под свои нужды. Вы выбираете два варианта метамагии из перечисленных ниже. На **10** и **17 уровне** вы получаете ещё по одному варианту.
При сотворении заклинания может быть использован только один метамагический вариант, если в его описании не указано обратное.

АККУРАТНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы накладываете заклинание, которое вынуждает других существ совершить спасбросок, вы можете защитить некоторых из них от магического воздействия. Для этого вы тратите 1 единицу чародейства и выбираете существ в количестве, равном вашему модификатору Харизмы (минимум одно существо). Указанные существа автоматически преуспевают в спасброске от данного заклинания.

ДАЛЁКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

При накладывании заклинания, дистанция которого 5 футов и более, вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы удвоить это расстояние.
При накладывании заклинания с дистанцией «прикосновение», вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы увеличить это расстояние до 30 футов.

НЕПРЕОДОЛИМОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы накладываете заклинание, которое вынуждает существо совершить спасбросок для защиты от его эффектов, вы можете потратить 3 единицы чародейства, чтобы одна из целей заклинания совершила первый спасбросок от этого заклинания с помехой.

НЕУЛОВИМОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Во время использования заклинания вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтоб сотворить его без вербальных и соматических компонентов.

ПРОДЛЁННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

При накладывании заклинания с длительностью 1 минута или более, вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы удвоить это время, вплоть до максимального в 24 часа.

УДВОЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Если вы используете заклинание, нацеливаемое на текущем накладываемом уровне только на одно существо и неимеющее дальность «на себя», вы можете потратить количество единиц чародейства, равное уровню заклинания (1 для заговоров), чтобы нацелиться им на второе существо-цель в пределах дистанции этого заклинания.

УСИЛЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

При совершении броска урона от заклинания вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы перебросить несколько костей урона (количество равно вашему модификатору Харизмы, минимум одна). Вы должны использовать новое выпавшее значение.
Вы можете воспользоваться вариантом «усиленное заклинание» даже если вы уже использовали другой вариант метамагии для этого заклинания.

УСКОРЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Если вы используете заклинание со временем накладывания «1 действие», вы можете потратить 2 единицы чародейства, чтобы сотворить это заклинание бонусным действием.

НАСЛЕДИЕ ДРАКОНЬЕЙ КРОВИ

ДРАКОНИЙ ПРЕДОК

На **1 уровне** вы выбираете вид вашего дракона-предка. Связанный с ним вид урона используется в ваших умениях.

ДРАКОНИЙ ПРЕДОК

Дракон	Вид урона
Чёрный	Кислота
Синий	Электричество
Латунный	Огонь
Бронзовый	Электричество
Медный	Кислота
Золотой	Огонь
Зелёный	Яд
Красный	Огонь
Серебряный	Холод
Белый	Холод

НАСЛЕДИЕ ДРАКОНЬЕЙ КРОВИ (прод.)

Вы можете говорить, читать и писать на Драконьем языке. Кроме того, когда вы взаимодействуете с драконами и совершаете проверку Харизмы, ваш бонус мастерства удваивается для этой проверки.

ДРАКОНЬЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

Магия, струящаяся через ваше тело, проявляет физические черты ваших предков драконов. Максимум ваших хитов увеличивается на 1 на **1 уровне** и на 1 на каждом уровне, полученном в данном классе. Кроме того, некоторые участки вашей кожи покрыты тонкой драконьей чешуёй.
Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 13 + модификатор Ловкости.

РОДСТВО СО СТИХИЕЙ

Начиная с **6 уровня,** когда вы накладываете заклинание, причиняющее урон вида, связанного с вашим драконьим предком, вы добавляете модификатор Харизмы к одному броску урона этого заклинания. В это же самое время вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы получить сопротивление к этому виду урона на 1 час.

КРЫЛЬЯ ДРАКОНА

На **14 уровне** вы получаете способность расправить драконьи крылья у себя за спиной, получая при этом скорость полёта, равную вашей текущей скорости. Вы можете создать их бонусным действием в свой ход. Крылья существуют, пока вы не развеете их бонусным действием в свой ход.
Вы не можете призвать свои крылья, нося броню, если, конечно, броня не изготовлена специально для этого. Одежда, также не приспособленная под крылья, может быть уничтожена, когда вы призываете их.

ОБРАЗ ДРАКОНА

Начиная с **18 уровня** вы можете вызвать ужасный образ своего предка дракона, повергая им в ужас врагов. Вы можете действием потратить 5 единиц чародейства, чтобы окружить себя аурой страха или трепета (на ваш выбор), радиусом 60 футов. В течение 1 минуты, или пока вы не утратите концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании), все враждебные существа, начинающие ход в этой ауре, должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе они станут очарованными (если вы выбрали трепет) или испуганными (если вы выбрали страх) до окончания действия ауры. Существо, преуспевшее в спасброске, получает иммунитет к вашей ауре на 24 часа.

ДИКАЯ МАГИЯ

ВОЛНА ДИКОЙ МАГИИ

Если вы на **1 уровне** выбираете Дикую магию в качестве источника, ваше колдовство может вызвать волны дикой магии. Сразу после накладывания вами заклинания как минимум 1 уровня Мастер может попросить вас бросить к20. Если выпадает 1, бросьте кость по таблице «Волна дикой магии» для создания случайного магического эффекта.

ПОТОК ХАОСА

Начиная с **1 уровня** вы можете манипулировать силами случая и хаоса, чтобы получить преимущество для одного броска атаки, проверки характеристики или спасброска. Сделав это, вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем вы сможете использовать это умение ещё раз. В любой момент до того как вы восстановите это умение, сразу после использования вами заклинания чародея как минимум 1 уровня, Мастер может попросить вас бросить кость на эффект от Волны дикой магии. После этого вы восстанавливаете использование этого умения.

ПОДЧИНЕНИЕ УДАЧИ

Начиная с **6 уровня** вы получаете возможность менять судьбу с помощью дикой магии. Когда другое существо, видимое вам, совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией потратить 2 единицы чародейства и бросить 1к4. Результат броска станет бонусом или штрафом (на ваш выбор) к броску существа. Вы можете сделать это после броска существа, но до того, как начнут действовать эффекты от броска.

КОНТРОЛИРУЕМЫЙ ХАОС

На **14 уровне** вы получаете толику контроля над Волнами дикой магии. Каждый раз, когда вы совершаете бросок по таблице дикой магии, вы можете совершить два броска и использовать любой из двух.

РАЗРУШИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

С **18 уровня** разрушительная энергия ваших заклинаний увеличивается. Когда вы совершаете бросок урона от заклинания, и на одной из костей выпадает максимально возможное значение, выберите одну из этих костей и бросьте её ещё раз. Добавьте выпавшее значение к урону. Вы можете использовать это умение только один раз в ход.